

FotoPrint

Aulas Práticas

2021/2022

FotoPrint (1ªAula) – Passo 1

1) Implementar a classe “**Bear**”

Sugestão: utilizar instâncias da classe “**Oval**”

- a) Método **draw()** – executar os métodos **draw()** das instâncias de “**Oval**” e desenhar as restantes partes
- b) Método **mouseOver()** – executar os métodos **mouseOver()** das instâncias de “**Oval**”

Nota: As instâncias de “Oval” são declaradas e construídas no construtor

FotoPrint (1ªAula) – Passo 2

- 1) Desenhar uma instância de “**Bear**” no *canvas*
 - a) Classe FotoPrint no método **init()** – criar instância de “**Bear**”
 - b) Inserir a criar instância de “**Bear**” no “**Pool**”

Nota: O código fornecido pelo docente desenha no *canvas* tudo o que estiver no “**Pool**”

FotoPrint (1ªAula) – Passo 3

- 1) Permitir que o utilizador duplique o “**Bear**” desenhado no *canvas* através da ação ***double-click***
 - a) Classe FotoPrint no método **cloneObj()** – acrescentar uma opção no ***switch*** para criar objeto “**Bear**” igual

FotoPrint (1ªAula) – Passo 4

- 1) Permitir que o utilizador faça *drag&drop* com o “**Bear**” desenhado no *canvas* através da ação ***double-click***
 - a) Classe “**DrawingObjects**” – implementar novo método **setPos (x,y)** para alterar o ponto de referência de cada objeto ($p_{ref} \rightarrow this.posx, this.posy$)
 - b) Classe FotoPrint no método **moveObj()** – substituir o código de modo a executar o método **setPos (x,y)**
 - c) Classe “**Bear**” – redefinir o **setPos (x,y)** herdado. Utilizar os métodos **setPos (x,y)** das instâncias de “**Oval**” para alterar a posição das instâncias e posicionar as restantes partes

FotoPrint (1ªAula) – Passo 5

1) Implementar a classe “**Ghost**”

Sugestão: utilizar o método **arcTo()** ou o método **quadraticCurveTo()** para criar os cantos superiores do “**Ghost**”

a) Repetir os passos realizados para a classe “**Bear**”

Nota: soluções com retângulos ou círculos poderão ser penalizadas

FotoPrint (1ªAula) – Passo 6

- 1) Implementar a classe de um objeto selecionado por cada grupo
 - a) **Repetir os passos realizados para as classes “Bear” e “Ghost”**